

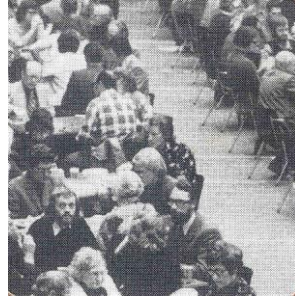
Hierbij de volledige publicatie van het

“GOUDEN BOEKJE”  
uit 1976

uitgegeven  
door  
de

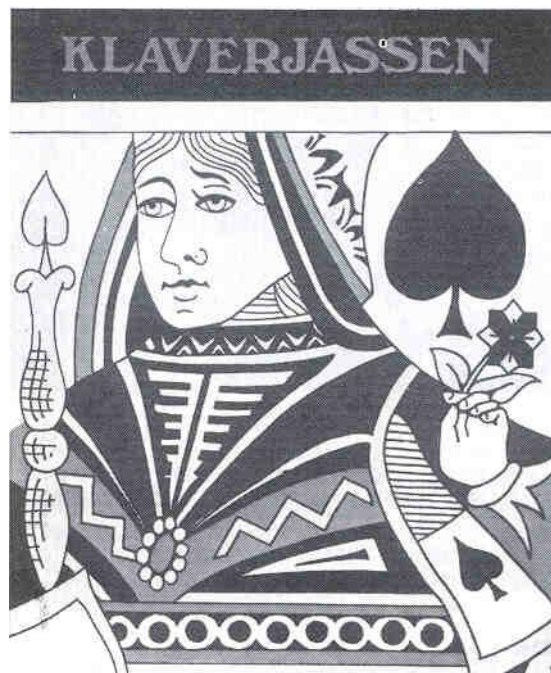
Nederlandse Klaverjas Federatie  
N.K.F.

# Nederlandse Klaverjas Federatie



## INTERNATIONAAL WEDSTRIJD REGLEMENT KLAVERJASSEN

### AMSTERDAMS SYSTEEM



## TEN GELEIDE

Toen de Nederlandse Klaverjas Federatie – Koninklijk goedgekeurd 23 oktober 1972 – door enkele enthousiastelingen werd opgericht, was, naast het organiseren van plaatselijke, regionale en landelijke wedstrijden ook haar doel het populariseren van de denksport: KLAVERJASSEN.

Het bleek nl. dat 80.000 mensen deze denksport in clubverband beoefenen. Het aantal personen dat dit spel thuis speelt is niet te controleren maar bedraagt waarschijnlijk wel het twintigvoudige.

Wat echter bij de gehouden onderzoeken ook bleek was de veelheid van speelwijzen waaronder het klaverjassen werd gespeeld.

Ook bleek tijdens gehouden grote avonden, dat de jongere generatie niet meer voelt voor deze veelheid van speelwijzen waarin het geluks- of zo u wilt, het gok-element steeds meer naar voren komt.

En tenslotte geldt ook voor de klaverjassport dat “wie de jeugd heeft, heeft de toekomst”.

Vooraf in het teken van de vrijetijdsbesteding – een thema waar we nog veel mee te maken zullen krijgen en waar momenteel helaas nog te weinig aandacht aan wordt besteed – hebben enkele mensen van de toenmalige N.K.F. in samenwerking met de Technische Commissie in de oude archieven gesnuffeld, en oude spelregels uit de annalen opgediept. Het resultaat vindt u in dit boekje.

Dit wedstrijdreglement zal gehanteerd worden op alle door de N.K.F. georganiseerde wedstrijden. Het heeft zelfs de internationale erkenning door de medewerking van de in 1975 opgerichte World Klaverjas Federation.

De samenstellers, de Technische Commissie en het hoofdbestuur van de N.K.F., hopen dat dit uniforme wedstrijdreglement algemeen ingang zal vinden, zodat overal in de toekomst dezelfde speelwijze en bepalingen zullen worden aangehouden.

Tenslotte dankt het hoofdbestuur van de N.K.F. een ieder, die aan de samenstelling en uitvoering van dit boekje hebben meegewerkt, voor hun inbreng.

NEDERLANDSE KLAVERJAS FEDERATIE

Januari 1976

## INLEIDENDE BEPALINGEN TOT HET WEDSTRIJDREGLEMENT

In het reglement worden de volgende afkortingen gebruikt:

bij vermelding van de kleuren:

Sch = schoppen; Ha = harten;

Ru = ruiten; Kl = klaveren.

bij vermelding van de kaarten:

A is Aas; H is Heer; Vr is Vrouw; B is Boer.



bij vermelding van de speelrichting:

N is Noord; O is Oost; Z is Zuid; W is West.

Bij vermelding van de gever:

G is Gever.

### Spel

Een spel bestaat uit 32 kaarten verdeeld over de kleuren:

Schoppen – Harten – Ruiten – Klaveren.

Van elke kleur: Aas – Heer – Vrouw – Boer – 10 – 9 – 8 – 7.

### Rangorde

De rangorde van hoog naar laag van elke kleur – **geen troefkleur zijnde** – is:

Aas – 10 – Heer – Vrouw – Boer – 9 – 8 – 7.

De rangorde van hoog naar laag van elke kleur – **troefkleur zijnde** – is:

Boer – 9 – Aas – 10 – Heer – Vrouw – 8 – 7.

## Puntenwaardering

### 1. Het spel

- De puntenwaardering der kaarten – **geen troefkleur zijnde** – is: A - 11 punten; 10 – 10 punten; H – 4 punten; Vr – 3 punten; B – 2 punten.
- Bij troefkleur telt de Boer van troef 20 punten en de Negen van troef 14 punten.
- De speler die de laatste slag incasseert krijgt bij zijn puntentotaal 10 punten extra.
- Het totaal aantal punten in een spel te behalen is – exclusief eventueel gemaakte roem – 162, nl.:

4 x Aas	4 x 11 punten	44 punten
4 x 10	4 x 10 punten	40 punten
4 x Heer	4 x 4 punten	16 punten
4 x Vrouw	4 x 3 punten	12 punten
3 x Boer	3 x 2 punten	6 punten
1 x Troefboer	1 x 20 punten	20 punten
1 x Troef 9	1 x 14 punten	14 punten
Laatste slag	1 x 10 punten	10 punten
		-----
	Totaal	162 punten

### 2. De roem

Een driekaart zijn drie opeenvolgende kaarten in één slag op tafel,  
b.v. Aas – Heer – Vrouw ; Heer – Vrouw – Boer; Vrouw – Boer – 10; enz.

**Beloning 20 punten**

Een vierkaart zijn vier opeenvolgende kaarten in één slag op tafel,  
b.v. Aas – Heer – Vrouw – Boer; Heer – Vrouw – Boer – 10; enz.

**Beloning 50 punten**

LET WEL: de opeenvolgende kaarten moeten wel van dezelfde kaartsoort zijn,  
b.v. 3 c.q. 4 harten, schoppen, ruiten of klaveren.

“Vier gelijken “ zijn vier kaarten in één slag op tafel,

**Extra beloning 100 punten**

“Stuk” is de Heer en Vrouw van troef in één slag op tafel,

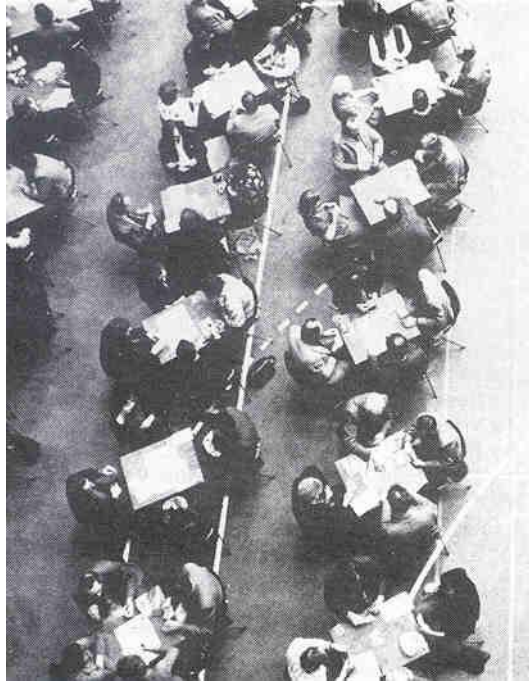
**Extra beloning 20 punten**

Het incasseren van **alle slagen**, let wel: dus niet van alle punten alleen,

**Extra beloning 100 punten**

Men kan ook nog behalen een:

driekaart met stuk: **Beloning 40 punten**, of vierkaart met stuk: **Beloning 70 punten**



## WEDSTRIJDREGLEMENT

### Art. 1

Wanneer één of meer kaarten van een spel aan de bovenzijde (niet-beeldzijde) kenbaar is (zijn) of wanneer hierover twijfel bestaat, moet de wedstrijdleader hiervan in kennis worden gesteld.

Deze besluit of een nieuw spel kaarten zal worden verstrekt.

### Art 2.

Iedere speler moet bij het constateren van een onregelmatigheid de wedstrijdleader ontbieden.

Deze zal trachten de onregelmatigheid te herstellen. Het feit, dat de overtredende partij de aandacht op zij eigen onrechtmatigheid vestigt, beïnvloedt in geen enkel opzicht de rechten van de tegenpartij.

### Art. 3

De spelers hebben niet het recht op eigen initiatief een straf op te leggen of kwijt te schelden.

Dit recht komt uitsluitend de wedstrijdleader toe.

### Art. 4

**Elke speler moet zich ervan overtuigen of, na beëindiging van een spel, het behaalde aantal punten van beide partijen juist op de scorestaat wordt ingevuld.**

## Het spelen en uitkomen

### Art. 5

De “gever” is de eerste speler.

Er zijn twee mogelijkheden:

- a. “ik speel”
- b. “ik pas”.

Bij “ik speel” moet er aan toegevoegd worden in welke troefkleur men wil spelen, dus men zegt b.v. : “ik speel met schoppen troef”.

ANDERE UITDRUKKINGEN OF GEZEGDEN ZIJN VERBODEN.

Bij het niet nakomen van de gestelde regel kan de wedstrijdleider een waarschuwing geven als blijkt dat het afwijken van deze regel geen invloed op het spel heeft.

Blijkt dat een afwijkend gezegde of uitdrukking het spel wel kan beïnvloeden, dan kan de wedstrijdleider het overtredende paar straffen.

Bij herhaling is de wedstrijdleider bevoegd het overtredende paar van verder spelen uit te sluiten.

### Art. 6

Wanneer de gever past, dan moet de eerstvolgende speler het zeggen; past ook deze dan mag de daaropvolgende speler het zeggen, enz.

Wanneer alle spelers gepast hebben, is de gever VERPLICHT tot spelen.

Hij moet dit dan doen met vermelding van de troefkleur.

### Art. 7

Wanneer een speler éénmaal een troef heeft gemeld en zich in de kleur of kaartsoort blijkt te hebben vergist, kan hij dit niet meer herstellen.

De kleur, die het eerst genoemd is **blijft** de troefkleur.

### Art. 8

De speler, die aan de beurt is om te spelen, mag niet te lang wachten.

Duurt nl. dit wachten te lang, dan is de mogelijkheid niet uitgesloten dat met dit wachten een ongeoorloofde inlichting wordt gegeven.

De tegenpartij kan vragen aan de speler een besluit te nemen.

Bij herhaling moet de wedstrijdleider hiervan in kennis worden gesteld.

### Art. 9

Bij het geven der kaarten (3-2-3) gaat men als volgt te werk: de “gever” deelt de kaarten aan zijn medetafelgenoten uit. Een ieder laat zijn kaarten onaangeroerd liggen.

Alleen aan de “gever” is het toegestaan om zijn kaarten te bekijken en speelt hij, dan pas mogen de overige spelers hun kaarten bekijken.

Past echter de “gever” dan legt hij zijn kaarten weer “BLIND” op tafel terug en dan mag de voorhand van de gever zijn kaarten bekijken of hij misschien kan spelen.

Past ook hij, dan legt ook hij de kaarten weer blind op tafel, alvorens speler nr. 3 zijn kaarten opneemt, enz. Wanneer alle vier spelers passen dan wordt gehandeld zoals in Art. 6 is aangegeven.



#### Art. 10

Voor een speler die – NIET aan de beurt zijnde – toch wil spelen geldt de volgende regel: Bij “Ik pas” moeten de overtreder EN zijn partner in dit spel beiden passen en mogen aan dit spel niet meer deelnemen.

#### Art. 11

Wordt voor de beurt uitgekomen, dan wordt de getoonde kaart een strafkaart, die open op tafel moet blijven liggen.

Wanneer de gestrafte speler aan de beurt is, mag de tegenpartij zeggen of de kaart al of niet bijgespeeld mag worden.

Blijkt het de laatste kaart van de voorgespeelde kleur te zijn, dan MOET hij deze kaart bijgooien.

Als het bijspelen een eventuele verzaking ten gevolge zou hebben, dan mag deze strafkaart niet worden bijgespeeld. De gestrafte speler moet dan kenbaar maken dat dit de laatste kaart van die kleur is. De strafkaart behoort bij de tegenpartij, die daarover een beslissing kan nemen met inachtneming van de regels, zoals verzaken, etc.

### Het spelen en uitkomen

#### Art. 12

Bij een voorgespeelde kleur moet, indien aanwezig, een kaart van dezelfde kleur bijgespeeld worden. Heeft de tegenpartij deze kleur niet, dan moet door de tegenpartij, indien aanwezig, ingetroefd worden. Is door een voorafgaande speler de gevraagde kleur ingetroefd, dan moet men overtroeven als men de gevraagde kleur niet heeft. MEN IS DIT NIET VERPLICHT ALS DE SLAG AAN DE PARTNER LIGT. Wanneer de voorgespeelde kleur de troefkleur is, moet – indien mogelijk – overgetroefd worden, anders een troefkleur gewoon bijspelen.

#### Art. 13

Een speler, die wel in het bezit is van een kaart in dezelfde kleur als de voorgespeelde kleur, en deze kleur niet bijspeelt, heeft VERZAAKT. De straf op dit verzaken bestaat uit het toekennen van “NUL” punten aan de verzakende partij en 162 punten plus 100 strafpunten aan de tegenpartij vermeerderd met de eigen gemaakte roem en de roem van de verzakende partij voor dit verzaken gemaakt.





#### Art. 14

Bij het constateren van het verzaken zowel tijdens de slag of erna, moet het spel onmiddellijk worden gestaakt. Is de laatste slag van het spel opgenomen en gedekt, dan is GEEN beroep op verzaken in één van de vorige slagen meer mogelijk. Het verzaken is definitief zodra één der spelers de kaart zichtbaar voor één van de drie andere spelers in de hand heeft getoond of op tafel heeft gelegd. **HERSTEL IS NIET MEER MOGELIJK.**

#### Art. 15

Wanneer één der spelers de tegenpartij beschuldigt van verzaken en er is aangetoond dat niet verzaakt is, dan krijgt de partij, die beschuldigde, nul punten voor dit spel en de partij, die ten onrechte beschuldigd werd, hetzelfde aantal punten genoemd in Art. 13, die anders een niet-verzakende partij zou krijgen.

### Roem en beloningen

#### Art. 16

De winnaar van een slag met roem moet deze roem melden **voordat** hij de kaarten dekt.

#### Art. 17

Wanneer een slag gedekt is, mag gemaakte roem niet meer gemeld worden.

#### Art. 18

Een speler is niet verplicht roem kenbaar te maken.

#### Art. 19

Winnaar van een spel zijn de spelers, die minimaal  $162 : 2$  oftewel  $81 + 1$  punt, is 82 punten behalen, wanneer geen roem gemeld is.

#### Art. 20

Wanneer in een spel niet de vereiste 82 punten behaald zijn doch wel roem gemeld is, dan is de partij met de meest behaalde punten inclusief roem, winnaar.



## Het beëindigen van het spel

### Art. 21

Het is verboden een spel te beëindigen wanneer minder dan acht slagen gemaakt zijn. Alleen bij verzaken kan het spel eerder beëindigd worden (zie Art. 13).

### Art. 22

De wedstrijdleader behoort te worden bijgestaan door zoveel assistenten als hij nodig heeft voor het vervullen van zijn taak, die voortvloeit uit de spelregels.

### Art. 23

Zijn er afwijkende bepalingen, niet voorkomende in het wedstrijdreglement, dan is de wedstrijdleader gebonden dit van te voren bekend te maken, hetzij mondeling, hetzij schriftelijk, met de zekerheid dat iedere speler daarvan kennis heeft kunnen nemen.

## Rechten van de spelers

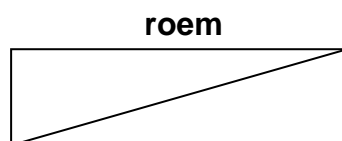
### Art. 24

Na afloop van iedere wedstrijd heeft een speler het recht om tegen een uitspraak van een wedstrijdleader in beroep te gaan en wel binnen VIJFTIEN minuten na afloop van de wedstrijd.

De speler heeft het recht na afloop van de wedstrijd de scorebriefjes in te zien in bijzijn van de wedstrijdleader.

### Art. 25

Indien een spel gespeeld is en er geen roem gemeld, dan dien het roemvakje op de scorelijst te worden voorzien van een diagonale streep over de hele lengte.



### Art. 26

In gevallen, waarin dit reglement niet voorziet, is de beslissing van de wedstrijdleader bindend.



## 2<sup>e</sup> DEEL

### **AANVULLEND REGLEMENT VERGELIJKINGSWEDSTRIJDEN** (voor klaverjassen met portefeuilles)

#### Art. 1

De bepalingen in het voorafgaande wedstrijdreglement, waar dit een aanhangsel van is, moeten altijd in acht worden genomen.

Dit gedeelte is slechts een aanvulling voor de vergelijkingswedstrijden.

#### Art. 2

Er zijn persoonlijke systemen, parensystemen, viertallen- en teamsystemen. Deze systemen kunnen de leden bij aanvraag toegezonden worden maar mogen niet worden doorgegeven aan niet aangesloten clubs. Bij aanvragen van niet-leden moet men deze verwijzen naar het Hoofdbestuur, dat dan de beslissing neemt van al of niet toezenden.

## **Bij het spelen met portefeuilles**

Art. 3

Portefeuilles.

Bij wedstrijden waar portefeuilles worden gebruikt moeten deze voldoen aan de volgende bepalingen:

- a. Op de portefeuilles moet duidelijk worden aangegeven tot welke groep deze behoort en het spelnummer.
- b. Een opbergmogelijkheid om de scorekaartjes te kunnen plaatsen en opbergen.
- c. Op de buitenkant door een merkteken of een G. worden aangegeven, zodat men weet in dat spel, wie voor de verdeling der kaarten moet zorgen.
- d. In de portefeuilles moeten vier vakjes aanwezig zijn waar de vier handen van acht kaarten kunnen worden geborgen en wel zodanig dat het beeld van de kaarten onzichtbaar is. De vakjes moeten duidelijk aangeven welke hand daarin zit met Noord – Zuid – Oost en West.

## **Tafelborden**

Art. 4

De tafels moeten voorzien zijn van een kaart waarop duidelijk vermeld staat het tafelnummer en de groep en de richting Noord – Zuid – Oost en West zodat de N/Z spelers tegenover elkaar zitten en ook de O/W spelers. Wil men dit op een andere wijze doen, dan moet het voldoen aan bovenstaande eisen.

## **Regeling van geveer en uitkomer**

Art. 5

Bij de wedstrijdmappen met volledige nummering en groep moet de geveer en de speler die uitkomt aangeduid worden als volgt:

Spellen 1 – 5 – 9 – 13 Noord geveer en Oost komt uit

Spellen 2 – 6 – 10 – 14 Oost geveer en Zuid komt uit

Spellen 3 – 7 – 11 – 15 Zuid geveer en West komt uit

Spellen 4 – 8 – 12 – 16 West geveer en Noord komt uit

Een reeks van 4, welke men kan doortrekken als er meerdere spellen in een wedstrijd nodig zijn.

## **De spellen**

Art. 6

De kaarten in de mapjes zijn voor de aanvang van de wedstrijd geschud door een of meerdere personen, welke door de wedstrijdorganisatie of bestuur daarvoor zijn aangewezen.

Deze personen mogen niet aan de wedstrijd deelnemen en er mag geen twijfel ontstaan aan hun integriteit. of meerdere personen, welke door de wedstrijdorganisatie of bestuur daarvoor zijn aangewezen.





Deze personen mogen niet aan de wedstrijd deelnemen en er mag geen twijfel ontstaan aan hun integriteit.

## Begeleidende kaartjes met spelaanduiding

Art. 7

Op de kaartjes, die in elk van de vier vakjes bijgevoegd zijn en waarop de acht kaarten welke in dat vakje aanwezig zijn en genoteerd staan moeten ook de geveer en de uitkomer aangeduid zijn (zie voorbeeld).

Voorbeeld van de begeleidende kaartjes voor de vier handen.

Voorzijde	Achterzijde
<p><b>NOORD</b>                      <b>NOORD</b></p> <p>Schoppen .....</p> <p>Harten .....</p> <p>Ruiten .....</p> <p>Klaveren .....</p> <p style="text-align: center;">Geveer                      Uitkomer</p> <hr/>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">NOORD</p>  <p style="writing-mode: vertical-rl;">NOORD</p>
<p><b>ZUID</b>                      <b>ZUID</b></p> <p>Schoppen .....</p> <p>Harten .....</p> <p>Ruiten .....</p> <p>Klaveren .....</p> <p style="text-align: center;">Geveer                      Uitkomer</p> <hr/>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ZUID</p>  <p style="writing-mode: vertical-rl;">ZUID</p>
<p><b>OOST</b>                      <b>OOST</b></p> <p>Schoppen .....</p> <p>Harten .....</p> <p>Ruiten .....</p> <p>Klaveren .....</p> <p style="text-align: center;">Geveer                      Uitkomer</p> <hr/>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">OOST</p>  <p style="writing-mode: vertical-rl;">OOST</p>
<p><b>WEST</b>                      <b>WEST</b></p> <p>Schoppen .....</p> <p>Harten .....</p> <p>Ruiten .....</p> <p>Klaveren .....</p> <p style="text-align: center;">Geveer                      Uitkomer</p> <hr/>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">WEST</p>  <p style="writing-mode: vertical-rl;">WEST</p>

Art. 8

De mogelijkheid bestaat, dat de spelers in de eerste ronde van de wedstrijd zelf de kaarten schudden en geven en deze zelf noteren, ieder voor de eigen hand van 8 kaarten en wel onzichtbaar voor de anderen.

Al de aanwezige spellen van zo'n eerste ronde moet men dan eerst speelklaar maken voor men met de wedstrijd aanvangt.

De daarvoor benodigde kaartjes moeten daarvoor aanwezig zijn en duidelijk voorzien van het spelnummer.

### Vorbereiding en administratie van wedstrijden

Art. 9

Voor de aanvang van een wedstrijd moet er een volledige lijst van de deelnemers(sters) zijn opgemaakt met vermelding van het nummer waaronder zij spelen.


Art. 10

Bij team- en clubwedstrijden en kampioenschappen moet duidelijk vermeld worden voor welk district of club zij uitkomen. Daar kan tijdens de wedstrijd geen verandering in worden aangebracht.

Art. 11

Elke speler, paar of team moet vóór de aanvang in bezit zijn van een plaatsbriefje waarop vermeld staat de begintafel en zo nodig het verloop van de wisseling in deze wedstrijd en duidelijk zijn aangegeven onder welk personen- of paarnummer zij spelen, en eventueel en welke richting hetzij NZ of OW is aangegeven.

### Voorbeeld

	<b>Paar</b>	<b>GAAT ZITTEN</b>
	1 _____	N/Z
	2 _____	OW
	Plaats _____ Club _____	Uw paarnummer is _____
	Del. ingevuld intevoren bij de wedstrijdleider.	NEDERL. KLAVENNAS FEDERATIE

## Art. 12

Bij paren, wedstrijden en persoonlijke wedstrijden moet bij ieder spel een scorekaartje aanwezig zijn, met duidelijke aanduiding van het spelnummer, richting en plaats voor de notering van ieder spel.

### Voorbeeld

<b>Scorestaat N-Z</b>					
Paar	Tegen Paar	Score	Room	Totaal	M.P.
1					
3					
5					
7					
9					
11					
13					

**GROEP:**  
**SPEL:**



**NEDERLANDSE KLAVERJAS FEDERATIE**

<b>Scorestaat O-W</b>					
Paar	Tegen Paar	Score	Room	Totaal	M.P.
2					
4					
6					
8					
10					
12					
14					

**GROEP:**  
**SPEL:**



**NEDERLANDSE KLAVERJAS FEDERATIE**

## Wedstrijdverloop en strafbepalingen

### Art. 13

Wanneer het aantal kaarten, bestemd voor één hand meer of minder dan acht kaarten bevat, mag deze hand niet ingezien worden, maar is men verplicht de wedstrijdleader te waarschuwen. Deze moet door middel van het bijgaande controlekaartje het spel weer in orde te brengen. De speler die deze in een voorgaande ronde niet goed heeft opgeborgen kan men straffen met 1 M.P. (matchpunt) in minderring.

### Art. 14

Blijkt dat de kaarten niet overeenstemmen met het controlekaartje dan is het de taak van de wedstrijdleader dit spel in orde te brengen. Hij gaat na wie dit in de voorgaande ronde heeft gedaan en kan hier ook de straf toepassen zoals in Art. 13 aangegeven.



Blijkt dat het spel voor het verder spelen onbruikbaar is geworden dan kan men dit spel annuleren. Alleen in de eerste ronde kan men het spel doen vervangen door een nieuw reservespel in te schakelen.

Is dit het geval in een latere ronde dan is alleen annulering mogelijk. Is dit het geval in een ronde waar al meer dan 2 of 3 personen of paren dit spel hebben gespeeld, dan mag de annulering voor hen geen nadelige gevolgen hebben. De dader(s) wordt (worden) gestraft met aftrek van minstens 1 M.P. en voor hen wordt de laagste notering op dat spel aangenomen.

#### Art. 15

Wanneer een speler ten onrechte een verkeerde hand inzien moet het spel onderbroken worden en de wedstrijdleider moet onmiddellijk op de hoogte worden gesteld. Deze beslist of het verder spelen geen nadelige gevolgen heeft voor de andere speler. Hij kan dit spel annuleren of door een ander spel doen vervangen, mits het totaal van de wedstrijd niet wordt geschaad. Zou dit wel het geval zijn dan wordt de overtreder gestraft en krijgt het minimaal aantal matchpunten. De tegenpartij krijgt voor dit spel een gemiddelde score.

#### Art. 16

Blijkt dat de spelers de kaarten niet hebben vergeleken met hun controlekaartje en er één of meerdere kaarten verkeerd zitten dan worden beide paren gestraft. Bij het niet kunnen spelen van dit spel krijgen beide paren de helft van het aantal matchpunten wat bereikbaar is.

#### Art. 17

Blijkt aan een tafel, dat de paren of persoon niet op de juiste plaats zitten, dan worden de gespeelde spellen geannuleerd en krijgen de paren of persoon daarvoor de laagste score van de wedstrijd.

De wedstrijdleider moet voor de nog te spelen spellen aan die tafel de juiste plaatsen aanwijzen. De spellen die dan alsnog aan die tafel worden gespeeld ondervinden geen straf en worden normaal beoordeeld.

### **Matchpunten-toekenning**

#### Art. 18

Bij een wedstrijd wordt door middel van het aantal behaalde matchpunten de winnaar aangewezen.

Bij het Schevenings-systeem voor paren in twee groepen N/Z en O/W worden de beide groepen apart beoordeeld.

De speelpunten worden beloond met matchpunten en wel van 2 – 4 – 6 – 8 – 10 en 12, afhankelijk van het aantal keren dat een spel is gespeeld.

De laagste ontvangt 2 en de daaropvolgende 4 enz.

Bij een gelijk aantal speelpunten wordt een middelevenredig aantal matchpunten toegekend.

B.v.: de twee laagsten hebben hetzelfde aantal speelpunten, dan krijgen deze ieder 3 matchpunten, nl. 2 en 4 is 6 gedeeld door twee is 3, etc.

#### Art. 19

Wanneer in een wedstrijd meerdere groepen deelnemers zijn, is dát paar winnaar welk het hoogst aantal matchpunten behaald heeft.

Zijn er meerdere paren met een gelijk aantal matchpunten dan is dat paar dat de meeste tops behaalde, winnaar.

D.w.z. het paar dat meerdere malen een hoogste score kreeg. Bij een eventueel gelijk aantal tops is de speler winnaar die het hoogst aantal speelpunten behaald heeft.

Geeft dit ook geen oplossing, dan kunnen één of meerdere paren “ex-aequo” geplaatst worden.

### **Algemene bepalingen**

#### Art. 20

Een arbitrale score kan worden toegekend door wijziging van het aantal matchpunten, in overeenstemming met het saldo van een normaal spel. Het aantal matchpunten, dat aan een overtredende partij wordt toegekend mag niet hoger zijn dan bij een normaal spel.

De overtredende partij mag worden verminderd met 1 of 2 strafpunten.

#### Art. 21

In twijfelgevallen wordt aan de niet-overtredende partij de gemiddelde score van het te behalen aantal matchpunten toegekend.

Blijkt dat door de manipulaties van de tegenstander, hierdoor deze van een hogere score is afgehouden, dan beslist de wedstrijdleader welke score wordt toegepast.

#### Art. 22

Naast de taken der wedstrijdleaders – zoals aangegeven in vorige artikelen – behoort ook tot zijn taak het verzamelen van de scorestaatjes en het maken van een opstelling van de resultaten op de scorebriefjes en op de verzamelstaten, die voor de wedstrijd zij gereed gemaakt, in opstelling en paren-nummers.

#### Art. 23

De wedstrijdleader moet zorg dragen dat bij vergelijkingswedstrijden onderlinge afspraken of uitwisseling van gedachten over de te spelen worden vermeden en geen samenspraak of het doorgeven daarvan plaats heeft in de zaal en daarbuiten.

#### Art. 24

De wedstrijdleader kan de spelers verbieden op te staan als alle rondes nog zin beëindigd of controle uitoefenen op plaatsen waar een ontmoeting tussen spelers mogelijk is.

Art. 25

In gevallen waarin dit reglement niet voorziet is de beslissing van de wedstrijdleder bindend.



## OMSCHRIJVING VAN DE MEEST VOORKOMENDE TERMEN BIJ HET KLAVERJASSEN

### **Aftroeven:**

Het spelen van een troefkleur na het uitspelen van een kleur door de tegenpartij, die men niet bezit.

### **Arbitrage:**

Bemiddeling, verleend door de wedstrijdleider of wedstrijdcomité.

### **Arbitrale score:**

Een score toegekend door de wedstrijdleider of wedstrijdcomité in geval van arbitrage.

### **“Beet gaan”:**

Wanneer bij een opgenomen spel minder punten behaald worden dan vereist om het spel te winnen.

### **Bekennen:**

Een kaart van de voorgespeelde kleur bijspelen.

### **Bieding:**

Kenbaar maken dat men het spel opneemt met vermelding van de troefkleur of dat men past.

### **Biedvolgorde:**

Biedingen vinden plaats in de richting van de loop der wijzers van de klok. Wanneer “G” niet opneemt moet de speler aan de linkerhand bieden; “past” deze, dan biedt vervolgens de speler aan diens linkerhand, enz.

### **Conventies:**

Speelwijze met de bedoeling de maat in te lichten over bepaalde situaties in zijn kaart.

### **Deelnemer:**

Bij persoonlijke wedstrijd elke speler; bij parenwedstrijd elk paar; bij viertallen Wedstrijd elk viertal, enz.

### **Driekaart:**

Drie opeenvolgende kaarten op tafel in één slag, bijv.: A – Hr – Vr; Hr – Vr – B; 9 – 8 – 7, enz.

### **Gemiddelde score:**

De helft van het aantal matchpunten dat een deelnemer kan behalen.

### **Hand:**

In het bezit zijn van acht kaarten van een spel of het nog niet gespeelde deel Ervan.

**Howell:**

Systeem van spelen waarin elke speler c.q. elk paar of elk viertal speelt tegen elke andere speler c.q. ander paar of elk ander viertal in afwisselende speelrichting.

**Internationaal:**

Erkend speltype. Men is verplicht in een slag, die aan de maat ligt, in te troeven of met een hogere troef over te nemen, als er in een niet-troefkleur wordt gespeeld.

Bij troefkleur moet **wel** een hogere troefkaart gespeeld worden indien dit mogelijk is.

**Leider:**

De speler, die heeft opgenomen en zich heeft verplicht met behulp van partner's kaarten het hoogst mogelijke resultaat te bereiken.

**Maat:**

De speler met wie men als een paar tegen een ander paar speelt.

**Mars:**

Het behalen van alle slagen.

**Matchpunten:**

De aan de deelnemers toe te kennen wedstrijdpunten, verkregen door vergelijking met de resultaten van elk spel afzonderlijk.

**“Nat” gaan:**

Zie bij “Beet” gaan.

**Nel:**

De negen van troefkleur. Waarde 14 punten.

**Onderdoor:**

Zie bij “Mars”.

**Opnemen:**

Te kennen geven dat men het spel wil spelen met tegelijkertijd vaststellen van de troefkleur.

**Paar:**

Twee spelers, die gedurende de wedstrijd de wedstrijd of de zitting samen spelen.

**Partner:**

Zie bij ‘Maat’.

**Pas:**

Bieding, die te kennen geeft dat men het spel niet opneemt.

**Plaatsbriefje:**

Briefje vóór de wedstrijd of zitting aan de deelnemer c.q. het deelnemende paar ter hand gesteld met vermelding van begintafel, speelrichting, aantal te spelen ronden, aantal spellen per ronde en verder datgene wat noodzakelijk is voor een goed verloop van de wedstrijd.

**Roem:**

Extra beloning voor een 3-kaart, 4-kaart, 4-gelijken, stuk, mars en verzaken.

**Schevenings:**

Systeem van spelen, waarin de scores van **alle** N/Z spelers evenals die van **alle** O/W spelers onderling vergeleken worden.

**Score:**

Het behaalde aantal punten.

**Scorebriefjes:**

Briefje, waarop de gemaakte score vermeerderd met evt. gemaakte roem genoteerd worden.

**Slag:**

De vier kaarten open op tafel, wanneer elke speler een kaart heeft bijgespeeld.

**Speelsoort:**

De kleur genoemd in een bod waarin de speler te kennen geeft dat deze kleur als troefkleur is aangenomen.

**Strafkaart:**

Een kaart die ten onrechte voortijdig is gespeeld of getoond.

**Stuk:**

De H en Vr van de troefkleur in één slag op tafel gespeeld.

**Tegenspelers:**

Het paar dat speelt tegen het paar dat heeft opgenomen.

**Troefboer:**

De boer van de kleur, die troef is. Waarde 20 punten.

**Verzaken:**

Een uitgekomen kleur van de tegenpartij of partner niet bekennen, terwijl men deze kleur wel heeft.

**Vier gelijken:**

Vier kaarten in één slag op tafel met dezelfde waarde, dus alle kaarten vanaf vier azen t/m vier zevens.

**Vierkaart:**

Vier opeenvolgende kaarten gespeeld op tafel in één slag,  
Bijv. A – H – Vr – B; 10 – 9 – 8 – 7, enz.

**Viertallen:**

Twee paren, die als één geheel aan twee tafels dezelfde spellen spelen in tegenovergestelde richting.

**Wedstrijd:**

Een ontmoeting in één of meer zittingen waaruit de winnaar(s) te voorschijn komt (komen).

----- 0 -----